Остров Бурь

Введение

Остров Бурь это не сценарий приключения с подробным описанием последовательности действий и картой, нет — это гибкая «фоновая история» на основе который легко можно построить свои различные сценарий.

Этот таинственный остров и его жители могут быть включены в любую уже существующую кампанию включающую в себя мореплавание. Лучше всего это подходит для маленькой группы низкоуровневых персонажей, в составе которой есть маг (особенно лирник или нимфа, по причинам, которые будут описаны позже).

Как подразумевает название, Остров Бурь — приблизительно (очень приблизительно) повторяет шекспировскую «бурю» — перемещенную, разумеется, в древний фэнтези мир под названием Мифика. Знание оригинальной пьесы Шекспира при этом совершенно не обязательно.
Имена большинства персонажей также были изменены, чтобы ссылки на бессмертного классика не были слишком уж навязчивыми.

Рассказ о двух братьях



Двенадцать лет назад глава одного благородного семейства Афин, лорд Сперос, исчез при таинственных обстоятельствах. Его судно шедшее к маленькому острову Серифос было застигнуто внезапным чрезвычайно сильным штормом и видимо затонуло со всеми пассажирами, включая самого Спероса, его супругу и их 3-летнюю дочь Ранду.
В Афинах никто и не знал, что истинной причиной этого «несчастного» случая был вовсе не шторм, а младший брат Спероса завидовавший его могуществу и жаждущий занять его место.

Но прежде, чем раскрыть истинную судьбу Спероса мы расскажем больше о этих двух братьях. В отличие от большинства правящей аристократии, Сперос был колдуном — не коварным и злым, подчиняющим людей своей воле, а вполне добродушным и мирным ученым изучающим магию для расширения своих обширных знаний.

Люди любили Спероса рассматривая его как ищущего мудрости, может немного и чудаковатого, но в общем достойного человека …, но многие также признавали и его главный недостаток: его любовь к познанию была такой, что это часто отвлекало его от забот материального мира и более насущных проблем — включая обязанности Спероса, как главы благородного семейства.

Всё это злило Антоса, его брата тайно жаждавшего воспользоваться всей властью, которой Сперос просто пренебрегал …, но Антос имел больше, чем просто жажду власти и талант интригана, он тоже был магом — Элементалистом специализирующимся на элементах воздуха и воды.

Когда Сперос объявил, что решил предпринять морское путешествие в Серифос, чтобы посетить большую библиотеку Клебоса, Антосу выпала редкая возможность избавиться от брата и захватить власть в семействе, как самому ближайшему родственнику Спероса.
Антос (он тайно следовал за судном Спероса на своем собственном) использовал свое мастерство в области элементальной магии, чтобы

создавать чудовищный морской шторм призванный разрушить судно брата — «трагический несчастный случай», сделавший бы его новым (и совершенно законным) правителем семейства. Но всё пошло не так, как планировал Антос: как только волшебный шторм начал бушевать, это привлекло внимание небольшой группы любопытных нереид резвящихся неподалеку и ненароком задетых магией элементалиста.
Когда они увидели среди пассажиров тонущего судна 3-летнего ребенка, морские нимфы использовали свои волшебные силы, чтоб усмирить бурю и спасти Спероса и его дочь от смерти (однако они опоздали, и жена Спероса утонула).

Они вынесли обоих потерпевших кораблекрушение на берег маленького островка окутанного туманом, окруженного опасными рифами и предательскими подводными течениями, находящегося довольно далеко от обычных судоходных маршрутов.

Убежденный, что его коварный план сработал, Антос скрытно вернулся в Афины, чтобы ждать «трагических известий». Все случилось именно так, как было задумано и через несколько недель он был объявлен новым правителем своего прославленного и могучего семейства. Это было 12 лет назад …

Затерянный Остров

Позвольте теперь вернуться к судьбе Спероса и Ранды. Сначала, смерть жены погрузила Спероса в глубоком горе. Он был на необитаемом острове с 3-летней дочерью…, но в своей добродушной наивности, Сперос так и не заподозрил в предательстве брата. К своему удивлению Сперос скоро обнаружил, что островок не так уж и необитаем — на нем жили злая и безумная алсида Сикора и Клебос, молодой Фавн, которого она поработила с помощью колдовства, заставив несчастное существо считать её своей матерью. Магия Сикоры также позволила ей поработить эола по имени Арил, вынуждая его действовать в качестве невидимого шпиона и слуги.

Сперос сражался с алсидой и победил, что освободило двух её бывших рабов, но тут же сам поработил их, поскольку оба они были очень полезными слугами. Типичный аристократ, Сперос не мог вообразить своей жизни без рабов или слуг — но даже и к рабам он относился не в пример мягче алсиды — с мягкостью и доброжелательностью.

Это вызвало уважение и лояльность эола ... но ненависть и ревность фавна привязанность которого к Сикоре, за время пока он был её рабом, безнадежно извратила и испортила его натуру.

После поражения алсиды, Арил, однажды летя над морем (чего прежняя хозяйка ему не позволяла) встре- тил нереид, которые рассказали ему о буре и элементалисте... Эол поделился этой информацией со своим новым хозяином. Так Сперос и узнал о предательстве брата...

Годы прошли. Сперос стал единственным правителем своего затерянного острова. Ранда выросла и превратилась в миловидную и изящную девушку, которая тайно мечтала увидеть «внешний мир» в котором была рождена и о котором знала так немного...

Она также подружилась с местными нереидами, которые рассматривали её как свою общую дочь. Но нереиды как никто другой знали, что Ранде никогда не найти себе места в их подводном царстве.

Ранда растет и ей само собой не хватает человеческого общества, она чувствует себя всё более одинокой, но вместе с этим, в ней крепнет желание во чтобы то ни стало увидеть «мир за морем», чего её отец ушедший в себя даже не заметил.
Сперос уверен, что его дочь «абсолютно счастлива» и что она не имеет никакой причины, чтобы оставить остров и повидать мир людей — иначе она сказала бы ему об этом, не так ли?

Темные помыслы Клебоса



Калибан Клебос

Клебос тоже вырос, но не в крепкого и радующегося жизни сатира, а в жестокосердного и мрачного калибана, мечтающего о том дне, когда ненавистный, но с каждым днем всё более стареющий маг умрет, а Ранда станет игрушкой в его руках.
Пока ни Сперос, ни Ранда не имеют не малейших подозрений о помыслах Клебоса. Сперос считает его лояльным (если только немного ленивым и глуповатым) рабом, в то время как Ранда, не понимающая по сути волшебных умений отца, все еще видит в Клебосе фавна с которым играла в детстве не осознавая, что «дружба» и «лояльность» калибана — результат действия магии.

Это нынешняя ситуация. Как может заметить любой, здесь полно свободных концов, скрытых мотивов и нерешенных проблем — все из которых могут использоваться как «побеги» будущего приключения, что доказывается следующими примерами.

Первый контакт

Наиболее легкий (и, вероятно, наиболее драматический) способ впутать искателей приключений в дела Спероса, это крушение их судна на его острове, например, во время шторма.

Этот шторм может быть естественным явлением … но возможно его вызвали местные нереиды, чтобы привести на остров людей для

Ранды, которая давно рассказывала им, что хочет увидеть и других людей. Если это и правда работа нереид, топить корабль вовсе не обязательно — судно просто могло сбиться с пути и обнаружить на пути таинственный остров.
Если группа персонажей игроков включает нимфу (особенно нереиду), этот персонаж может даже войти в контакт с нереидами заранее, чтобы «спланировать» эту ситуацию.

Ах, Любовь …

Ранда вполне может влюбиться в молодого и красивого (Обаяние +15) мужчину-искателя приключений, особенно, если он — лирник, так как дочь Спероса никогда не слышала музыку — но нереиды много рассказывали ей об этом искусстве мира людей.

Будет просто идеально, если выбранный персонаж отыгрывается игроком который не боится пространно разглагольствовать на вечные темы или играть эмоции своего персонажа (кое-что, что по идее должны делать все игроки, собирающиеся играть лирника).

На это месте может оказаться также и любой аристократ. Эта ситуация может привести к различным интересным событиям — от просто забавных сценок, до великой «истинной любви» наивной девы и благородного героя, в зависимости от того, как далеко персонаж (и игрок) сможет зайти. Одно можно сказать точно — Сперос почти наверняка не одобрит безумного увлечения дочери «первым встречным» — вполне адекватная реакция, которая в то же время может легко привести к интересным драматическим событиям, особенно если персонаж желает следовать «романтической» линии максимально и решает увезти Ранду от власти отца.

Альтернатива Антоса

Некоторые моряки могли видеть остров Спероса и мельком разглядеть на нем человека с посохом (конечно, все маги выглядят так!) и миловидную девушку (нимфа?) наблюдавшую за ними с

отдаленного утеса. Эти рассказы легко могли достичь ушей брата Спероса, предателя Антоса.

Подозревая, что его брат возможно выжил, Антос может нанять группу искателей приключений, чтобы исследовать таинственный остров.

Антос мог даже придумать довольно убедительную историю из серии «девица в беде» — о злом колдуне держащем в волшебном плену прекрасную деву («моя дорогая, давно потерянная племянница») — это классика. Искатели приключений могут прибыть на остров Спероса с намерением «освободить» Ранду из лап «злого колдуна», чтобы вернуть ее к «любящему дяде». Этот обман легко может привести к смерти Спероса от рук персонажей — неоднозначная ситуация с неоднозначными последствиями, особенно если они узнают правду о Сперосе, от Ранды или нереид.

Раскрытие подлости Антоса в этом случае может бы стать единственным путем для наших героев, чтобы заслужить прощение Ранды или избежать мести нереид (в форме ужасного Проклятия Утопленника), если им необходим какой-то особый стимул…

Клебос на свободе!

Неплохой сценарий можно было бы составить о Клебосе и его понимании собственного положения. Ведущий свободен решить в каком виде калибану являются его грязные мысли — может быть только во снах, а может быть они преследуют его как навязчивая идея? …или — они посланы какой-то скрытой угрозой, способной творить такие вещи?

Что если Сикора нашла способ задержать своё призрачное присутствие в нашем мире и посещает своего «сына», направляя его мысли в нужное русло? И что если ее власть позволяет Клебосу временно становиться лунатиком обладающим иммунитетом к магии Спероса и превращающимся в ужасное, подобного автомату

чудовище?

Эта темная магия может также работать и более тонким способом, например, пытаясь заставить искателей приключений убить Спероса, что немедля разрушит порабощение Клебоса и позволит ему заняться ничего не подозревающей Рандой...

масса идей сюжета и вариантов развязки — остается только выбрать наиболее подходящий!